

<b>ESPAÑOL</b>	<b>.....1</b>
<b>ITALIANO</b>	<b>.....31</b>

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

INSTALACIÓN DE TONY HAWK'S PRO SKATER 2 .....	2
MENÚ PRINCIPAL .....	4
MODO INDIVIDUAL .....	4
MODO MULTIJUGADOR .....	4
CONTROLES DEL JUEGO .....	7
EDITOR DE SKATEPARK 3D EN TIEMPO REAL .....	10
MENÚ DE OPCIONES .....	13
LOS PROFESIONALES .....	14
METAS: LOS NIVELES DEL JUEGO .....	18
CREAR UN SKATER .....	19
EDICIÓN DE ACROBACIAS .....	20
ASISTENCIA TÉCNICA .....	21
CRÉDITOS .....	22
CONTRATO DE LICENCIA DE SOFTWARE .....	26

Activision recomienda el uso de equipos protectores, entre otras cosas, el casco y almohadillas por parte de los aficionados al patinaje cuando lo practiquen. Ten cuidado.

## INSTALACIÓN DE TONY HAWK'S PRO SKATER 2

- Para instalar Tony Hawk's Pro Skater 2, inserta el CD del juego en la unidad de CD-ROM.
- Si la opción de reproducción automática está activada, la ventana desplegable del programa de instalación aparecerá en pantalla.
- Cuando aparezca la ventana desplegable del programa de instalación, haz clic en el botón de instalación.
- Para obtener ayuda en línea, haz clic en el botón Más (More). Para un registro electrónico, presentaciones y extras haz clic en el botón Más.
- Desinstalar el acceso directo a THPS2: si deseas eliminar THPS2 de tu disco duro, siempre debes hacerlo a través del acceso directo del Menú Inicio. La opción de desinstalación de Tony Hawk's Pro Skater 2 eliminará todos los archivos del juego excepto tus partidas guardadas, capturas de pantalla y configuraciones personales.

**Nota:** puedes volver a la ventana desplegable en cualquier momento sin que ello afecte a tu juego instalado.

### OPCIÓN DE REPRODUCCIÓN AUTOMÁTICA

Si la pantalla desplegable de THPS2 no aparece, prueba a seguir los siguientes pasos:

- Haz doble clic en el icono de Mi PC de tu equipo, o haz clic con el botón derecho del ratón y selecciona la opción Abrir.
- Selecciona la opción Actualizar situada en el menú desplegable Ver.
- Haz doble clic en el icono del CD THPS2 de la ventana o haz doble clic en el icono y selecciona la opción de Reproducción Automática.
- Después de que aparezca la ventana desplegable de THPS2, haz clic en el botón de Instalación (Install).

Si la característica de Reproducción Automática no funcionara, comprueba lo siguiente:

- Asegúrate de que el CD está limpio y adecuadamente colocado en la unidad de CD-ROM.
- Tu unidad de CD-ROM puede no estar optimizada para el uso con Windows® 95/98.  
Para verificar esto, lleva a cabo los siguientes pasos:
  - Abre la carpeta de Panel de control de Windows® 95/98 y haz doble clic en el icono Sistema.
  - Haz clic en la pestaña Rendimiento. Si alguna de tus unidades de hardware no está totalmente optimizada para el uso con Windows® 95/98, aparecerá relacionada aquí con una explicación sobre el problema exacto así como sugerencias sobre cómo arreglarlo.

Windows® 95/98 puede no estar configurado para reproducir automáticamente CD. Para comprobarlo, lleva a cabo los siguientes pasos:

- Abre la carpeta de Panel de control de Windows® 95/98 y haz doble clic en el icono Sistema.
- Haz clic en la pestaña Administrador de Dispositivos. Haz clic en el signo Más junto a CD-ROM, selecciona tu CD-ROM y selecciona Propiedades.

- Haz clic en la pestaña Configuración. Selecciona la casilla de Notificar la inserción automáticamente y haz clic en Aceptar.

Si la Reproducción automática continúa sin funcionar, prueba lo siguiente:

- Haz doble clic en el Setup.exe que se encuentra en el nivel de raíz del CD, o
- Selecciona Ejecutar en el Menú Inicio y escribe d:\Setup.exe (sustituyendo la letra de la unidad de tu CD-ROM si no es "d:").

### DIRECTX® 7A

Durante la configuración de THPS2, el proceso de instalación determinará si Microsoft® DirectX necesita ser instalado en tu equipo. De ser así, el Programa de Configuración de Microsoft DirectX instalará los archivos apropiados en tu equipo. Para información adicional, ver el archivo de Ayuda Técnica de THPS2 en línea.

**P:** ¿Qué es DirectX 7a y por qué lo necesito?

**R:** DirectX 7a de Microsoft es un conjunto de funciones que aportan su energía a los juegos de Windows® 95/98 y a otras aplicaciones. Estas funciones permiten a las aplicaciones ejecutar funciones avanzadas en red, gráficos, sonido y entrada, más allá de lo que es posible en otros sistemas operativos. También responde a muchos de los beneficios de ejecución asociados con los juegos de Windows® 95/98.

**P:** Si no instalo DirectX 7a al instalar el juego, ¿puedo instalarlo más adelante?

**R:** Sí. Puedes instalarlo manualmente. Para ello, sigue las siguientes instrucciones:

- Coloca el disco en la unidad de CD-ROM y sal de todas las pantallas de Reproducción automática.
- Haz doble clic en Mi PC.
- Haz clic con el botón derecho del ratón en la unidad de tu CD-ROM y selecciona Instalar DirectX.
- Sigue el proceso de instalación. Cuando finalice la instalación de DirectX, tendrás que reiniciar tu equipo para que las nuevas unidades funcionen.

**P:** Ya tengo otros juegos de Windows® 95/98 instalados en mi equipo. ¿Puede cambiar el programa de instalación de Microsoft DirectX mis archivos DirectX?

**R:** Si ya tienes otros juegos de Windows® 95/98 en tu equipo, es posible que ya tengas instalada la versión inicial de DirectX. En ese caso, el programa de instalación de Microsoft detectará y sobrescribirá cualquier versión anterior con DirectX 7a. En ese punto, tendrás que reiniciar tu equipo para que se efectúen los cambios.

Si aún así, ya tuvieras instalado DirectX 7a en tu equipo, el programa de instalación de Microsoft DirectX 7a lo detectaría y no sobrescribiría ningún archivo DirectX 7a. No tienes que reiniciar tu equipo después de la instalación para ejecutar THPS2.

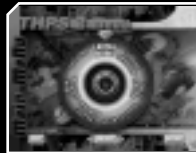
## MENÚ PRINCIPAL (Main Menu)

Selecciona entre las siguientes opciones para comenzar a jugar. Utilizando las flechas izquierda / derecha del teclado o el ratón, selecciona el tipo de partida que quieres jugar. Pulsa Aceptar (Accept) para comenzar esa partida.

### MODO INDIVIDUAL

#### CAREER MODE (MODO CARRERA)

Ahora eres un skater profesional y, por supuesto, los profesionales compiten por dinero en metálico. Debes demostrar tu categoría en los escenarios locales y empezar a obtener ganancias. Utiliza el dinero que obtengas para adquirir nuevo equipamiento, abrir niveles, comprar acrobacias, mejorar tus estadísticas y llegar hasta las competiciones de elite.



#### SINGLE SESSION (CARRERA ÚNICA)

Elige un único nivel y patina todo lo que puedas durante dos minutos. El objetivo es conseguir una buena puntuación. Al principio, sólo tendrás acceso a un nivel: The Hanger en Mullet Falls, Montana. Consigue la mayor cantidad de premios en el Career Mode (modo carrera), para poder acceder a otros niveles.

#### FREE SKATE (PATINAJE LIBRE)

Para algunos es sólo práctica. Para otros es la vida. Elige un nivel y patina todo lo que quieras. Practica con los obstáculos una y otra vez, hasta que tus acrobacias estén a la altura de la competición. Accede a otros niveles en el Career Mode (modo carrera) y patina libremente por ellos hasta llegar a conocer perfectamente el terreno.

### MODO MULTIJUGADOR

Tony Hawk's Pro Skater 2 presenta soporte incorporado que te permite crear partidas para dos jugadores o en modo multijugador si tienes una conexión en red TCP/IP. El modo multijugador presenta tres tipos de partida en red y un tipo de partida Silla volante (Hot Seat).

#### HACER DE ANFITRIÓN EN UNA PARTIDA EN RED

Para hacer de anfitrión en una partida en red debes seleccionar primero la opción Multijugador (Multiplayer) de la pantalla inicial intérprete de comandos de Tony Hawk's Pro Skater 2 (asegúrate de que tienes una conexión en red TCP/IP activa). Entonces te verás obligado a escoger entre hacer de anfitrión (Host) o unirte a una partida en red (Join a Network game). Selecciona Anfitrión (Host) bajo el subtítulo de Red (Network).

#### PANTALLA DE NOMBRE DE MULTIJUGADOR (MULTIPLAYER NAME SCREEN)

Selecciona un nombre para tu partida. Después de elegir un tipo de juego, pulsa la tecla Aceptar (Accept).

#### PANTALLA DE SELECCIÓN DE MAPA DE MULTIJUGADOR (MULTIPLAYER MAP SELECTION SCREEN)

Entonces te verás obligado a escoger el mapa en el que la partida tendrá lugar.

#### SALA DE ESPERA DE MULTIJUGADOR (MULTIPLAYER GAME LOBBY)

Después de seleccionar en qué mapa se jugará la partida, se te conducirá a la pantalla intérprete de comandos de la sala de espera de Multijugador (Multiplayer Game Lobby shell screen). Ahí, esperas a que otro jugador se una a tu partida. Una vez que ese jugador se ha unido, puedes pulsar la tecla Inicio (Start) con el ratón (o pulsar Intro en el teclado por defecto). En esta sala de espera tanto el Anfitrión como el Cliente pueden chatear entre ellos. Para ello, resalta el texto del chat en la pantalla.

#### PANTALLA DE SELECCIÓN DE SKATER DE MULTIJUGADOR (MULTIPLAYER SKATER SELECTION SCREEN)

Una vez que ambos jugadores pulsan la tecla Inicio, serán conducidos a la pantalla de Selección de Skater. Aquí, los jugadores seleccionan qué skaters querían ser en la partida. Una vez que hayas seleccionado tu skater, pulsa la tecla Intro dos veces.

#### PANTALLA DE INICIO DE PARTIDA DE MULTIJUGADOR (MULTIPLAYER GAME START SCREEN)

Aquí, el Anfitrión (Host) y el Cliente (Client) se esperan. Una vez que ambos están preparados, pulsa el botón Jugar (Play) que aparece en la parte inferior de la pantalla. Desde aquí, entrarás en la partida.

Una vez dentro de la partida, el Anfitrión se verá obligado a seleccionar el tiempo límite (time limit) de la partida. Una vez que se haya seleccionado este punto, la partida comenzará. Cuando el Anfitrión decida Salir (Quit), tanto el Anfitrión como el Cliente volverán a la sala de espera del juego de multijugador. Desde aquí, el Anfitrión puede decidir configurar otra partida. Básicamente, esto significa que puede elegir un tipo diferente de partida y mapa. Una vez que los ha seleccionado, el Anfitrión y el Cliente pueden incorporarse a la partida siguiendo los pasos de arriba.

#### UNIRSE A UNA PARTIDA EN RED

Para unirse a una partida en red debe seleccionar primero la opción Multijugador (Multiplayer) en la pantalla inicial de interpretación de comandos (initial THPS2 shell screen) de THPS2 (asegúrate de que dispones de una conexión en red TCP/IP activa). Entonces tendrás que escoger entre hacer de anfitrión (Host) o unirte a una partida en red (Join a Network game). Selecciona Unirse (Join) bajo el subtítulo de Red (Network).

#### PANTALLA DE INTERPRETACIÓN DE COMANDOS DE SELECCIÓN DE PARTIDA DE MULTIJUGADOR (MULTIPLAYER GAME SELECTION SHELL SCREEN)

Una vez que has decidido unirse a partida en red, serás conducido a la pantalla de interpretación de comandos de la sala de espera de partida de multijugador. En esta pantalla, las partidas estarán relacionadas en el cuadro de selección de partida en la parte inferior de la pantalla. Una vez que hayas encontrado el juego al que te quieras unir, márcalo y pulsa la tecla Aceptar (Accept).

#### SALA DE ESPERA DE PARTIDA DE MULTIJUGADOR (MULTIPLAYER GAME LOBBY)

Después de seleccionar la partida a la que te quieres incorporar, serás conducido a la pantalla de interpretación de comandos de la sala de espera de la partida de multijugador. Allí, entrarás en contacto con el Anfitrión (Host) y podréis chatear. Cuando estéis los dos listos para empezar y el Anfitrión haya seleccionado Inicio, el Usuario (Client) puede entonces resaltar Inicio (Start) y hacer clic en el mismo botón.

#### PANTALLA DE SELECCIÓN DE SKATER DE MULTIJUGADOR (MULTIPLAYER SKATER SELECTION SCREEN)

Una vez que ambos jugadores hayan pulsado la tecla Inicio (Start), serán llevados a la pantalla de selección de skater. En ella, los jugadores podrán seleccionar qué skaters les gustaría ser en la partida. Una vez que hayas seleccionado tu skater, pulsa dos veces la tecla Aceptar (Accept).

#### PANTALLA DE INICIO DE PARTIDA DE MULTIJUGADOR (MULTIPLAYER GAME START SCREEN)

Aquí, tanto Anfitrión (Host) como Cliente (Client) se esperan el uno al otro. Una vez que ambos estén preparados, pulsad el botón Inicio (Start) de la parte inferior de la pantalla. A partir de aquí entraréis en la partida. Una vez que la partida haya terminado, el jugador volverá con el Anfitrión (Host) a la pantalla de interpretación de comandos de la sala de espera de multijugador (Multiplayer Lobby shell screen). Desde aquí el jugador podrá seleccionar jugar otra partida con el Anfitrión (Host) o salir al Menú Principal (Main Menu).

### TIPOS DE PARTIDA EN RED

#### GRAFFITI

Elige tú mismo el límite de tiempo y arriesga al máximo en esta carrera de pantalla partida, para ver quién es capaz de realizar el mayor número de acrobacias. Los obstáculos que vayas superando, estarán señalados con tu color una vez que consigas realizar acrobacias sobre ellos. Intenta quitarle a tu compañero sus señales realizando mejores acrobacias en ese mismo obstáculo. Aquél o aquella que consiga señalar más objetos, será el vencedor.

#### TRICK ATTACK (PIQUE ACROBÁTICO):

Ésta es una modalidad libre para todos, en la que el objetivo es ver quién puede patinar mejor en los trayectos y conseguir de esta forma la mayor puntuación. Puedes enfrentarte directamente a tus oponentes, y hacerles morder el polvo. Esta vez, podrás disfrutar de esta modalidad durante más tiempo gracias a los nuevos límites de tiempo variables.

#### TAG (MARCADO):

Tú no quieres ser el "marcado" en esta partida, ¿verdad?. En esta ocasión tendrás que marcar a los demás jugadores. Cuando tú seas el "marcado", deberás realizar mejores acrobacias para machacar las estadísticas de tu oponente de forma gradual, hasta que él o ella queden derrotados. Cuando seas el "marcado", tienes límite de tiempo. Si el cronómetro marca cero, pierdes.

#### TIPO DE PARTIDA SILLA VOLANTE (HOT SEAT)

La partida Silla volante es un tipo de partida de multijugador que tiene lugar en un equipo. Los jugadores se intercambian los mandos según les vaya tocando jugar o no.

#### HORSE (caballo):

¿Cómo se deletrea derrotado? "H O R S E" (o cualquier palabra que elijas, pero eso sí, sin perder el respeto). Esto tiene lugar en el concurso uno contra uno de las mejores acrobacias. Realiza una acrobacia y observa a continuación cómo tu oponente intenta superarla. Éste último deberá igualar o superar tu puntuación. Si no es así, obtendrá una letra de la palabra. El primero que complete la palabra, será el perdedor.

## CONTROLES DEL JUEGO

A continuación, se muestra el teclado predeterminado y la configuración del mando de 10 botones. Todas las referencias a selección de botones en este manual se refieren al mando predeterminado o por defecto de la configuración del teclado.

#### TECLADO

##### EN JUEGO

Grind (Rotación)  
Salto  
Grab (Agarre)  
Kick (Patada)

Bloq Num 8  
Bloq Num 2  
Bloq Num 6  
Bloq Num 4

Arriba (Salida de Plataforma)  
Abajo  
Izquierda  
Derecha

Flecha Arriba  
Flecha Abajo  
Flecha Izquierda  
Flecha Derecha



Spin (Giro) Izquierdo Continuo  
 Spin (Giro) Derecho Continuo  
 Spin (Giro) Izquierdo 180/Postura Fakie/Postura Nollie  
 Spin (Giro) Derecho 180/Switch (Paralelo)

Pausa

#### EN INTERPRETACIÓN DE COMANDOS

Pantalla Previa  
 Aceptar

Flecha Arriba  
 Flecha Abajo  
 Flecha Izquierda  
 Flecha Derecha

#### MANDO (JOYSTICK PREDETERMINADO DE 10 BOTONES)

Botón 0	Kick (Patada)
Botón 1	Salto, Aceptar
Botón 2	Grab (Agarre)
Botón 3	Grind (Rotación), Atrás
Botón 4	Spin (Giro) Izquierdo Continuo
Botón 5	Spin (Giro) Derecho Continuo
Botón 6	Spin (Giro) Izquierdo 180/Postura Nollie
Botón 7	Spin (Giro) Derecho 180/Switch (Paralelo)
Botón 8	Special (Especial)
Botón 9	Pausa

Para seleccionar opciones de menú, utiliza las flechas arriba/abajo del teclado. Para navegar por las opciones de menú, resalta los botones de tu elección y pulsa la tecla Intro para aceptar. Las pantallas sin menús darán una relación de botones para pulsar en la parte inferior de la pantalla.

#### INTERRUMPIR UNA PARTIDA

Para hacer una pausa en una partida en progreso, pulsa el botón Escape. Para salir de una partida, selecciona End Run del Menú de pausa (Pause Menu) y luego Quit (Salir). Tendrás la opción de guardar (Save). Elige Yes (Sí) para guardar tu progresión o No si no quieres que se guarde. Desde aquí volverás a la pantalla del Menú Principal (Main Menu).

Bloq Num 7  
 Bloq Num 9  
 Bloq Num 1  
 Bloq Num 3

Tecla "P" o Escape

Escape  
 Intro o barra espaciadora

Arriba  
 Abajo  
 Izquierda  
 Derecha

## MANDOS DEL JUEGO

### MANDOS BÁSICOS

- **OLLIE:** mantén pulsado la tecla de salto (Bloq Num 2) para agacharte, suéltalo para saltar.
- **NOLLIE:** pulsa el botón de Nollie (Bloq Num 1) para pasar a la posición de nollie, luego pulsa Salto (Bloq Num 2) para hacer el nollie.
- **WALLRIDE:** pulsa la tecla Bloq Num 2 para saltar, luego mantén pulsado rotar (Bloq Num 8) cuando estés en el aire cerca de una pared, una señal, un edificio, etc...
- **CON LAS MANOS:** pulsa arriba-abajo o abajo-arriba (nose manual) cuando estés patinando o aterrizando. Las teclas arriba y abajo deben utilizarse para mantener el equilibrio.
- **BONELESS:** pulsa dos veces la tecla arriba y después pulsa la tecla de salto (Bloq Num 2).
- **NO COMPLY:** pulsa la tecla arriba y después pulsa la tecla de salto (Bloq Num 2).
- Cuando estés descendiendo desde lo alto, mantén pulsada la tecla de salto (Bloq Num 2) durante el impacto, para evitar problemas.
- Pulsa repetidamente los botones del mando para subir a mayor velocidad.

### CONTROLES DE ACROBACIAS

- Cuando estés en el aire, pulsa la tecla de agarre (Bloq Num 6) o la de patada (Bloq Num 4) además de una tecla de dirección para realizar las acrobacias. (Ejemplo: Kick + >)

**NOTA:** cada skater tiene una configuración de acrobacias diferente. Puedes configurar tus trucos de la manera que desees desde la pantalla Edit Tricks (Edición de acrobacias).

### CONTROLES DE ROTACIÓN

Para rotar, mantén pulsada la tecla para rotar (Bloq Num 8) cuando esté en el aire cerca de una barandilla, bordillo o saliente.

- **50-50:** cuando estés en posición paralela a una barandilla mantén pulsada la tecla para rotar (Bloq Num 8).
- **NOSEGRIND:** teclas arriba + rotar (Bloq Num 8).
- **5-0:** teclas abajo + rotar (Bloq Num 8).
- **BOARDSLIDE/LIPSLIDE:** girar la tabla perpendicularmente a la barandilla y mantener pulsada la tecla rotar (Bloq Num 8).
- **SMITH/FEEBLE:** pulsar la tecla de dirección abajo + rotar (Bloq Num 8) para rotar en diagonal.
- **CROOKED/OVERCROOK:** pulsar la tecla de dirección arriba + rotar (Bloq Num 8) para rotar en diagonal.
- **NOSEBLUNTSIDE:** pulsar dos veces la tecla de dirección arriba + rotar (Bloq Num 8).
- **BLUNTSIDE:** pulsar dos veces la tecla de dirección abajo + rotar (Bloq Num 8).

### LIP TRICKS

- Para ejecutar un lip trick, deslízate por una rampa o un cuarto de tubo manteniendo pulsada la tecla rotar (Bloq Num 8) y pulsando además las teclas de dirección arriba, abajo, derecha o izquierda.

**NOTA:** Los lip tricks varían según el skater. Puedes configurar los lip tricks desde la pantalla Edit Tricks (Edición de Acrobacias).

## EDITOR SKATEPARK EN 3D Y EN TIEMPO REAL:

Conviértete en el creador de los escenarios para el skater que siempre has querido ser. Lo podrás hacer con nuestro nuevo editor skatepark 3D y en tiempo real. Es, sin duda, uno de los editores de nivel más innovadores que jamás se han creado, ya que te permite utilizar rampas, barandillas, plataformas, cajas sorpresa, obstáculos y cuartos de tubo y, todo ello, para diseñar un escenario de ensueño en tiempo real. Eleva tu nivel, amontona y combina todo de la manera que tu mente retorcida siempre ha soñado. No hay límite de niveles para utilizar.

**NOTA:** El Servicio de Atención al Cliente de Activision no soluciona problemas de edición de parques hechos por usuarios.

### CONTROLES BÁSICOS

Nuestro Editor de Parques es totalmente tridimensional, y te permite mover piezas seleccionadas por tu parque en tiempo real utilizando las flechas de dirección de tu teclado. La tecla Bloq Num 6 da la vuelta a las piezas; Intro las coloca. La tecla Supr eliminará cualquier elemento que interfiera con la pieza actual. Aquellas piezas que interfieran serán mostradas en modo alámbrico (modo de visualización 3D) y serán borradas cuando se pulse la tecla Supr.

### CAMBIO DE ELEMENTOS

Las teclas F1/ Bloq Num 5 y F2/ Bloq Num 2 te permiten desplazarte por las diferentes categorías de elementos para que hagas tu elección. La categoría aparece en la esquina superior izquierda de la pantalla. Una vez que hayas seleccionado una categoría, utiliza las teclas F3/ Bloq Num 1 y F4/ Bloq Num 3 para desplazarte por los elementos disponibles de esa categoría.

Más de 130 elementos dentro de 18 categorías. Tenemos todo lo que necesitas, incluyendo:

- Gap Tool—(Asistente para huecos): (ver "Creando Gaps")
- Risers (Elevadores)—eleva el nivel del suelo, no del tejado
- Quarter Pipes (Cuartos de tubo)—dos grupos para elegir
- Rails (Barandillas)—centra y coloca barandillas en los bordes para realizar una rotación adicional
- Walls (Paredes)—patina sobre ellas si puedes
- Stairs (Escaleras)—la meca de los tobillos rotos, muchas de ellas con barandillas
- Pools (Plataformas)—construye los tuyos propios o elige las versiones ya creadas
- Pistas cañeras—despega desde las numerosas rampas
- Benches (Bancos)—ve a la escuela pasando por bancos y tablas
- Miscelánea—paredes altas, columnas
- Suelos—cuatro piezas entre las que elegir
- Señales—seis elementos para seleccionar
- Follaje—tres elementos entre los que escoger

### OTROS CONTROLES

Con la tecla Bloq Num 4 podrás rotar todo el parque en aumentos de 90°. Con la tecla Escape accederás al Menú Editor de Parques (Park Editor Menu).

### EL MENÚ

#### NEW PARK (NUEVO PARQUE)

esta opción te permite volver a empezar y modificar el tamaño del parque. El tamaño predeterminado del parque es de 24 x 24, pero tienes 5 tamaños diferentes entre los que elegir.

#### SET THEME (CONFIGURA LA TEMÁTICA)

hay cuatro temas diferentes entre los que puedes elegir y puedes cambiarlos siempre que quieras. Esto no afectará ni eliminará la disposición del parque.

#### PRE-MADE PARKS (PARQUES YA CREADOS)

esta opción te permite cargar un parque ya existente incluido en el juego. Podrás aprender muchas cosas acerca de la distribución de los parques si les echas un vistazo a estos parques ya creados. También podrás eliminar y reconstruir sus diferentes partes.

#### SAVE (GUARDAR)

Guarda tu parque en el disco duro. El nombre con el que lo guardes será el nombre de tu parque.

#### LOAD (CARGAR)

Carga un parque previamente guardado desde tu disco duro.

#### TEST PLAY (PARTIDA DE PRUEBA)

Con esta opción te encontrarás en tu parque creado con el último personaje con el que participaste. Para seleccionar un personaje diferente o jugar en un modo diferente, primero guarda tu parque y luego vuelve al Menú Principal (Main Menu). Después selecciona tus opciones y cuando llegues a la pantalla de selección de nivel (Level Select screen), tendrás acceso a tu parque.

#### RISERS (ELEVADORES)

Coloca estos bloques de pisos y, sobre ellos, coloca otros elementos. Utilízalos para elevar el nivel del suelo, o para crear partes de difícil acceso en tu parque.

**STARTS (INICIOS)**

El objeto de color verde con la señal "1" es la posición en la que el primer jugador debe empezar. Es el punto de partida del primer jugador. Sólo puede colocarse uno en un nivel. Si intentas colocar por segunda vez al primer jugador en el punto de partida, el primero será trasladado al nuevo lugar.

El inicio para el segundo jugador funciona de la misma manera: señala en qué lugar comenzará el segundo jugador en una partida multijugador. La palabra HORSE es la marca en la que debe comenzarse una partida HORSE. El inicio del jugador 1 también se considera un inicio HORSE. Sólo puede haber seis inicios HORSE por nivel.

**MIND THE GAP (CUIDADO CON EL HUECO)**

Un gap es una maniobra o salto complicado. Por tanto, su ejecución se premia con puntos adicionales. Realizar acrobacias en los gaps es clave para conseguir una puntuación alta. Un gap puede abarcar diferentes cosas: un salto desde una rampa a otra, un recorrido a lo largo de dos cuartos de tubo situados a una determinada distancia, rotaciones sobre barandillas enroscadas o incluso acciones manuales sobre una tabla especialmente complicada.

**CREACIÓN DE GAPS**

Los gaps siempre unen dos objetos. En el editor, utiliza la Gap Tool (asistente para gaps) para seleccionar el primer elemento que forme éste (parpadeará en azul). A continuación, selecciona el segundo elemento para completar el gap. Los dos objetos estarán sombreados en azul, para que veas claramente que están unidos. Esto traerá automáticamente el menú de gap.

**EL MENÚ GAP (GAP MENU)**

En este menú, podrás editar casi cualquier aspecto relacionado con el gap que has creado. Puedes ponerle un nombre y, también, fijar su puntuación. El nombre de los gaps es el texto que aparecerá en la parte inferior de la pantalla cuando un jugador haya completado el gap durante la partida.

Siempre puedes volver al menú gap colocando el Gap Tool (Asistente para Gaps) sobre un elemento que esté sombreado en azul y después pulsando la tecla Intro.

Puedes eliminar un gap colocando el gap tool sobre cualquier elemento que forme parte del gap (y con sombra azul) y pulsando la tecla Supr. De esta manera desaparecerán las dos partes del gap.

**TIPO DE GAP**

También puedes configurar la puntuación del gap. Los tipos de gap rigen cómo ambos lados del gap serán tratados.

- Air Gap (en el aire)
- Rail Gap (en barandilla)
- Wallride Gap (sobre pared)
- Manual Gap (con las manos)

**SUGERENCIAS BREVES PARA EL EDITOR DE PARQUES**

- Para eliminar un elemento, coloca cualquier pieza sobre la parte que deseas quitar y pulsa Supr. (La parte en modo alámbrico será eliminada)
- Pulsa Escape para acceder al menú. Puedes jugar en tu parque, cambiar la temática del parque o cargar un nuevo parque desde el disco duro.
- Utiliza el gap tool (asistente para gaps) para enlazar dos elementos y conseguir un Gap Bonus (bonificación de gap).
- Utiliza los Riser Blocks (elevadores de bloques) para subir el suelo y colocar los elementos unos encima de otros.

**MENÚ DE OPCIONES (OPTIONS MENU)**

En la pantalla principal de interpretación de comandos (Main shell screen), el usuario puede tener acceso al Menú de Opciones. Aquí tenemos un análisis de sus contenidos:

**CONTROLES DE JUGADOR (PLAYER CONTROLS)**

En esta pantalla de interpretación de comandos, los jugadores pueden configurar las teclas para jugar a lo largo de la partida. Se puede elegir entre teclado y mando de control. Si tienes un mando de control, asegúrate de que está configurado correctamente con Windows® antes de seleccionarlo en el Menú de Controles de Jugador (Player Controls Menu).

**CONTROLES DE PANTALLA (DISPLAY CONTROLS)**

Aquí el usuario puede configurar sus opciones gráficas para THPS2. El usuario puede seleccionar entre modo software o hardware, resolución gamma y calidad de renderización. Para una explicación sobre modos de software y hardware más detallada, consulta la Guía de Ayuda Técnica (Technical Help Guide) que se encuentra en el Menú Inicio bajo Activision/Tony Hawk's Pro Skater 2.

**NIVELES DE SONIDO (SOUND LEVELS)**

Esta pantalla de interpretación de comandos de Opciones permite al usuario seleccionar el volumen al que sonarán la música y los efectos especiales.

**PELÍCULAS (MOVIES)**

La pantalla de interpretación de comandos de Películas permite al usuario ver cualquiera de las películas que haya abierto.



**NOTA:** Para abrir la película de un determinado skater, el usuario debe haber completado el Career Mode (Modo de carrera) de ese skater.

**DATOS GUARDADOS (SAVED DATA)**

Aquí el usuario puede cargar datos guardados, incluyendo repeticiones guardadas de partidas de un jugador individual.



**TRAMPAS (CHEATS)**

¿¿¿Qué????, ¿Pensabas que te las íbamos a dar por la cara? Tendrás que encontrarlas tú mismo, o bien hacer trampas y conseguir una revista que te las pueda ofrecer.

**PUNTUACIONES MÁS ALTAS (HIGH SCORES)**

Esto permite a los usuarios ver las puntuaciones más altas que han acumulado en la partida.

**LISTA DE GAPS (GAP CHECKLIST)**

Aquí se encuentra una relación de los niveles con sus correspondientes gaps. Entra aquí para ver qué gaps has completado en la partida de jugador individual.

**OPCIONES DE PANTALLA (DISPLAY OPTIONS)**

Las opciones Pantalla de puntuaciones (Score Display) y Consejos para acrobacias (Trick Tips) se encuentran en el submenú de opciones de pantalla (Display Options Submenu). No puedes acceder a ellas directamente desde el menú de opciones (Options Menu).

**CONSEJOS PARA ACROBACIAS (TRICK TIPS)**

Selecciona On (activar) para ver consejos útiles durante la partida. Selecciona Off (desactivar) para desactivarlos.

**PANTALLA DE PUNTUACIONES (SCORE DISPLAY)**

El usuario puede activar y desactivar la pantalla de puntuaciones marcando su selección en las Opciones de Menú.

## LOS PROFESIONALES

THPS2 es como el juego "Quién es quién" del skateboard profesional. Para ver las clasificaciones de los skaters, regístrate en el juego, o hazlo en línea en la página de Internet [www.activision.com/games/th2/pros.asp](http://www.activision.com/games/th2/pros.asp)

**TONY HAWK**

Si tienes la oportunidad de conocer a Hawk, fíjate en sus espinillas. Verás todo lo que ha tenido que sufrir para convertirse en el skater más influyente de la historia. Se dejó parte de las espinillas en su primer 900°. Se dejó más todavía inventando más de 50 movimientos totalmente originales y ganando 12 campeonatos del mundo. Tony, padre de dos niños, y del patinaje moderno tiene su hogar en el sur de California, donde nació.

**BOB BURNQUIST**

Bob Burnquist, procedente de Brasil y en el podio de los mejores es, hoy en día, uno de los patinadores más originales y divertidos del panorama. Sorprende a todos con su peculiar estilo y con su costumbre de dejar los pies en paralelo. Burnquist ganó el primer campeonato profesional en el que participó. Más tarde, fue el primer skater que realizó un Eggplant Revert, un movimiento que ahora se conoce como el "Burntwist."

**STEVE CABALLERO**

¿Cuánto tiempo lleva Steve Caballero formando parte del mundo del skateboard? Más de tres décadas. Durante todo este tiempo, ayudó a fundar la Brigada Bones, inventó el Cabbalerial y obtuvo sus propios records mundiales, incluyendo el medio tubo en el aire más alto y una barandilla con 44 escalones. Caballero todavía está al pie del cañón y es una referencia fundamental para los skaters de la próxima generación.

**KAREEM CAMPBELL**

Sea en la costa este, la costa oeste o en cualquier costa, a Kareem Campbell se le reconoce en las calles por su suave estilo de ciudad. Kareem, nacido en Nueva York y criado en Los Ángeles, desafía las barreras entre el este y el oeste. Cuando no se dedica al skating, lo encontrarás con su hijo, li'l Reem. El consejo que Kareem da a los skaters es: "Conseguido por vuestros propios medios y sed honestos".

**RUNE GLIFBERG**

Cuando Rune tenía 11 años, un amigo suyo le trajo una tabla de skate de Copenhague, Dinamarca. Más tarde, fue la tabla de skate la que llevó a Rune a su nuevo hogar en Huntington Beach, California. (No sólo la utilizó, se convirtió en un profesional). En este lugar, encontrarás todas las calles y plataformas todo terreno extremas. Pero Rune se reserva lo mejor para su gran debilidad: el skateboard totalmente vertical.



**ERIC KOSTON**

¿Quién quieres ser hoy? Por ejemplo... Eric Koston, porque él patina como ningún otro. Él será capaz de imitar las acrobacias de cualquier profesional de forma increíblemente similar y luego pasar a su heroico K-Grind. La cosa no se limita a que este movimiento lleve su nombre; además, Eric es famoso por hacer payasadas mientras está realizando un difícil paralelo y por hacer que los ollies (saltos) parezcan un chiste.

**BUCKY LASEK**

Charles Michael Lasek, más conocido como Bucky, se inició en la costa este y en la actualidad está perfeccionando su técnica en Carlsbad, California. Bucky se eleva hasta alturas vertiginosas sobre medios tubos... y sobre otros skaters. Tiene potencia, originalidad y estilo por igual. Cuando no se dedica a dejar boquiabiertos a todos en Skate Park de Mission Valley, le dedica todo su tiempo a su mujer y a su hija.

**RODNEY MULLEN**

Levantarse, ducharse, peinarse, ponerse en marcha, e inventar nuevas acrobacias. Éste es un día normal en la vida de Rodney Mullen, el padrino del skating callejero. Lleva más de veinte años como profesional y ha ganado 35 veces el campeonato mundial de estilo libre, además haber creado una lista mareante de acrobacias propias, como el kickflip, underflip, impossible, casper y darkslide, por nombrar sólo algunas.

**CHAD MUSKA**

Se marchó de su ciudad natal, Las Vegas, y fue a parar a las revistas y vídeos más importantes del skating: bienvenido, Muska. Chad se trasladó a California a la edad de 15 años y se convirtió rápidamente en uno de los skaters más prestigiosos de todos los tiempos. Este profesional con estilo propio siempre lleva más allá su estilo creativo dentro del skate. Esto incluye experimentos con los ritmos "jungle" y hip-hop de su álbum "Muskabeat".

**ANDREW REYNOLDS**

Andrew sólo lleva desde 1996 como profesional, pero su falta de experiencia la compensa con sus agallas y sus piruetas aéreas. Si te encuentras en Los Ángeles, California y ves a alguien lanzado por los huecos más impresionantes, realizando sesiones peligrosísimas sobre escaleras y todo, con una facilidad pasmosa, no hay duda de que estás presenciando al mismísimo Turtle Boy. Salúdale cuando pase por encima de ti.

**GEOFF ROWLEY**

Geoff Rowley, conocido como la invasión inglesa hecha por un solo hombre, pasó de las calles de Liverpool en Inglaterra a la cima del patinaje mundial. De hecho, a menudo se le llama el skater de los skaters. Actualmente reside en Huntington Beach, California, donde sigue una dieta compuesta de millas de barras de manos, escaleras larguísimas y gran cantidad de verdura. Imagina una pirueta de 360 grados descendiendo 13 escalones. Sí, señor, ese es Rowley.

**ELISSA STEAMER**

Esta skater no tiene nada que envidiarles a los chicos. Domina todos los eventos femeninos en los que participa. Y hasta han puesto su nombre a un modelo de tabla de skate de calle para profesionales. Lo has adivinado: es Elissa Steamer de Ft. Myers, Florida. Elissa está especializada en realizar sesiones de calle y estereotipos. Ahora vive en Los Ángeles, California. Su forma de patinar es la envidia de todo el mundo.

**JAMIE THOMAS**

Este chico de Alabama ha conseguido superar los mayores huecos y las barandillas más largas jamás vistos. Sus vídeos de "Bienvenido al infierno" y "Juventud descarriada" son buena prueba de ello. Jamie es la única persona que ha logrado salir ileso del Leap of Faith.



## METAS: LOS NIVELES DEL JUEGO

### THE HANGAR: MULLET FALLS, MT

Bienvenido a la tierra de los grandes espacios abiertos y viento infernal que despeina a cualquier. Perfecciona tus habilidades básicas de skater y aprende nuevas acrobacias en este desierto precipicio de Montana. En él encontrarás enormes barandillas, medios tubos larguísimos, pistas cañeras, cajas sorpresa, así como un helicóptero y un avión de la Segunda Guerra Mundial.

### SCHOOL 2: SOUTHERN CALIFORNIA (ESCUELA 2: SUR DE CALIFORNIA)

¿Por qué tantos skaters acaban instalados en California? Pues por las escuelas, por supuesto... O al menos por sus estupendas barandillas, escaleras, y trayectos. Este nivel representa lo mejor que el sistema educativo del sur de California puede ofrecer, y todo ello en un solo campus. Si alguna vez has visto un vídeo de skate, reconocerás algunas de estas instalaciones de primera categoría.

### CONTEST 1: MARSEILLE, FRANCE (COMPETICIÓN N° 1: MARSELLA, FRANCIA)

Invade Francia en este nivel y recorre un área dividida en tres partes: recorridos inclinados, canales, y una sección en llano en la parte final que podrás utilizar como recorrido adicional. No te rindas y ejecuta tus mejores acrobacias, combinaciones y piruetas aéreas.

### THE BIG APPLE: NEW YORK CITY (LA GRAN MANZANA: NUEVA YORK)

Esta gran ciudad reúne una gran superficie, lugares para hacer piruetas aéreas, baches y muchos, muchos problemas. Los lugares más punteros del skate neoyorquino están aquí. Encontrarás curvas vertiginosas, taxistas insoportables y hasta el metro. Patina por Central Park, merodea por Brooklyn Banks y haz estragos por todo Manhattan.

### THE GRAFFITI PITS: VENICE BEACH, CALIFORNIA

Que descanse en paz. The Pits fue en su época uno de los lugares más importantes del skate. En este nivel, se han recreado los trayectos y graffiti originales de The Pits. Rebordes, barandillas, cuartos de tubo, y, ocasionalmente, el olor a quemado hacen de The Pits el lugar idóneo para perfeccionar tus habilidades más peligrosas. (No te lo pienses.)

### CONTEST 2: SKATESTREE, VENTURA, CALIFORNIA (COMPETICIÓN N° 2: PATINAJE CALLEJERO, VENTURA, CALIFORNIA)

Pregunta dónde tienes que ir y obtendrás como respuesta el original SkateStreet Park. En SkateStreet, admirado por muchos, encontrarás suaves curvas empedradas y una gran variedad de superficies. Atrévete con las barandillas, los medios tubos y los descensos para obtener las ganancias propias de un profesional.

### PHILLYSIDE: FILADELFIA, PENNSYLVANIA

La ciudad del amor fraternal te brinda la posibilidad de disfrutar de dos de los lugares de patinaje más famosos de la costa este, Love y F.D.R. Parks. Demuestra tus mejores habilidades en las calles de este inmenso nivel realizando saltos (ollies) sobre los bancos y kickflips en escaleras altísimas. Pero Phillyside no es solamente calle. Te espera una enorme vertical para que pongas a prueba toda tu habilidad.

### CONTEST 3: THE BULLRING, MEXICO (COMPETICIÓN N° 3: LA PLAZA DE TOROS, MÉXICO)

En una plaza de todos medio abandonada, en un lugar secreto de México, los mejores skaters del mundo realizan acciones que son ilegales en la mayoría de los países. Los jueces observarán cómo haces trizas los cuartos de tubo, las barandillas, las pistas cañeras y un maravilloso medio tubo que cuenta con un inconfundible giro completo al final. Por cierto, ¿hemos mencionado al toro bravo?

### CONSEJOS PARA PATINAR:

Nadie ha dicho que ser un profesional sea pan comido. Para superar completamente un nivel, tendrás que alcanzar todos los objetivos y conseguir todos los premios adicionales en metálico que haya en ese nivel. En las competiciones, deberás conseguir la medalla de oro y todo el dinero en metálico.

## CREAR UN SKATER

Es hora de que crees tu propia leyenda o leyendas. Dirígete a la opción Create Skater (crear un skater) y crea un personaje totalmente a tu gusto. Para crear una alineación, dirígete a Roster Screen (pantalla de registro), donde podrás crear hasta cuatro skaters a tu gusto. Todos los skaters del registro están disponibles en todas las modalidades del juego y además, puedes editar un skater ya disponible en las ranuras, o trasladar un skater desde un archivo guardado distinto a una ranura de tu partida.

**NOTA:** El Servicio de Atención al Cliente de Activision no soluciona problemas relativos a skaters o trucos diseñados por usuarios.

### MENÚ PERSONAL Y ASPECTO:

Éste es tu profesional y tú eres el encargado de darle un nombre, un lugar de nacimiento, una disposición (buena o regular), un estilo (verticales, calle, o circuito completo), y un peso. Desde aquí, configura su aspecto físico: complexión, el peinado, el color de la gorra (si lleva), el torso, logotipos, tatuajes, color de la camiseta, color de las mangas, perneras, color de los pantalones, espinilleras y calcetines, y zapatillas. Todo lo puedes hacer desde Appearance Menu (menú de aspecto).

### ESTADÍSTICAS:

Las estadísticas destacan la actuación de tu skater. Hay 10 tipos de estadísticas diferentes para cada uno, tanto profesionales como creados.

- Aire (Air)—tiene relación con el impulso que consigues cuando vuelas sobre un cuarto de tubo.
- Tiempo de suspensión (Hang Time)—es el tiempo que puedes mantenerte en el aire.
- Saltos (Ollies)—la altura de tu salto desde el suelo.
- Velocidad (Speed)—la velocidad que alcanzas sobre el suelo.
- Giro (Spin)—tiene relación con la velocidad a la que tu personaje gira. Dale la máxima potencia si quieres girar 720s o 900s.
- Aterrizaje (Landing)—afecta a la habilidad con la que caes en el suelo. Cuanto más alta sea la puntuación, menos problemas tendrás a la hora de aterrizar desde grandes distancias (por ejemplo del tipo Leap of Faith).

- Paralelo (Switch)—determina tu nivel como skater cuando estés patinando en paralelo. Cuando hayas llegado a 10, el skater tendrá que tener el mismo nivel en patinaje regular y en paralelo.
- Equilibrio sobre barandillas (Rail Balance): es la habilidad para mantener el equilibrio sobre las barandillas.
- Equilibrio en piqueta (Lip Balance)—es el equilibrio cuando realices piruetas. Cuanto más altas sean tus estadísticas, más tiempo podrás arañar en las piruetas y por tanto, más puntos conseguirás.
- Con las manos (Manual balance)—cuanto más alto sea el valor, más tiempo podrás estar en equilibrio.

#### CONSEJOS PARA PATINAR:

En el Career Mode (modo carrera), podrás adquirir puntos de estadística adicionales, hasta que tu personaje logre la máxima puntuación (10) en cada categoría y esté listo para participar en el circuito profesional. En otras palabras, dinero se traduce en habilidad, colega.

## EDICIÓN DE ACROBACIAS

Despliega la pantalla de selección de acrobacias (Trick Selection Screen) y vete de compras. El coste varía según la acrobacia que quieras adquirir. Los precios van en función de la dificultad, su valor en puntos, la duración, etc. Pero no olvides esto: cuando más complicada sea la acrobacia, más pagarás por ella. Cada skater comenzará con un grupo de acrobacias básicas.

Las acrobacias están divididas en grupos: Flip Tricks, Grab Tricks, Grinds, Lip Tricks y especiales. Cuando hayas seleccionado una categoría, aparecerá una lista con la combinación de botones. Selecciona la combinación de botones que desees configurar y aparecerá una lista con las acrobacias disponibles. Podrás modificar casi todos los aspectos de tu equipo de acrobacias, hasta que se adapte a tu estilo de patinaje.

#### DE COMPRAS EN SKATESHOP

Cuando hayas empezado a ganar dinero en el Career Mode (modo carrera) podrás adquirir nuevas filigranas en cualquier momento, siempre que tengas suficiente pasta. Utiliza estas filigranas para mejorar las estadísticas de tu skater. Los profesionales pueden elegir entre ocho de las filigranas más destacadas en la actualidad y los skaters creados tienen hasta 20 tablas genéricas.



#### AYUDA PARA PATINAR:

Los skaters creados pueden hacer uso de las filigranas profesionales pulsando arriba / abajo para verlas desde la Skateshop Screen (Pantalla de compras de patinaje).

## ASISTENCIA TÉCNICA

Antes de ponerte en contacto con nosotros no olvides consultar el archivo de ayuda técnica, donde encontrarás respuestas a las preguntas más frecuentes. Si aun así continúas teniendo problemas de tipo técnico intenta conseguir la siguiente información:

1. Título del producto
2. Mensaje de error exacto (si lo hay) y una breve descripción del problema.
3. Sistema operativo que estás utilizando (Windows 95, MS-DOS, etc.)
4. Tipo y velocidad del procesador de tu ordenador (Pentium 90, Pentium 133, etc.)
5. Fabricante y modelo de las tarjetas de vídeo y sonido de tu ordenador.
6. Memoria RAM y memoria convencional libre.

Servicios en línea con los Foros de Activision, E-Mail y Biblioteca de archivos

- Internet: <http://www.activision.com/support>
- E-mail: [support@activision.co.uk](mailto:support@activision.co.uk)

Asistencia al Cliente de Activision en el Reino Unido: +44 1895 456 789

Asistencia Técnica de Activision para el resto de Europa: + 44 870 2412149

Horario de atención: Lunes a Viernes de 08:00 a 19:00 horas, Sábado de 08:00 a 17:00

Sólo se ofrece asistencia en línea en inglés.

Sus llamadas pueden ser grabadas.

#### SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE

Si experimentas algún problema técnico con este juego, no dudes en ponerte en contacto con nosotros en:

PROEIN, S.L.  
Av. De Burgos, 16 D 1º  
28036 MADRID

Atención al cliente  
91 384 69 70  
Fax  
91 766 64 74

Nuestro horario es de Lunes a Viernes de 10:00 a 14:00 horas y de 16:00 a 18:00 horas.

También puedes contactar con nosotros a través de correo electrónico en: [soporte@proein.com](mailto:soporte@proein.com)

Y no dejes de visitar nuestro sitio web: <http://www.proein.com>

El servicio de atención al cliente de Activision no ofrece ayuda sobre el editor de niveles del juego.

Para ponerse en contacto con la Asistencia técnica y Servicio al cliente en las áreas que no se muestran en la lista, llama a tu distribuidor local o ponte en contacto con el servicio en línea de Activision. (Sólo se ofrece asistencia en línea en inglés.)

**WHO DESERVES CREDIT****LTI GRAY MATTER CREDITS**

GTE EMULATION,  
SOURCE INTEGRATION,  
SOUND FX PROGRAMMING:  
Daniel Zahn

NETWORK PLAY,  
MISC. CONVERSION WORK:  
Christopher Deel

TEXTURE ENHANCEMENTS,  
ADDITIONAL ART:  
Treyarch, LLC  
Russel Truelove

PROJECT MANAGER,  
3D ENGINE CONVERSION,  
SOFTWARE RENDERER:  
Michael Livesay

**LTI GRAY MATTER SPECIAL THANKS:**

Joan Deel  
Cynthia Livesay  
Courtney Livesay  
Chris Robbers  
Chloe

**NEVERSOFT CREDITS**

DESIGNED AND  
DEVELOPED BY:  
NeverSoft

**NEVER-EVER-SOFT  
SKATE TEAM:**

Aaron Cammarata  
Ralph D'Amato  
Noel Hines  
Gary Jesdanun  
Joel Jewett  
Ryan McMahon  
Nolan Nelson  
Johnny Ow  
Scott Pease  
Silvio Porretta  
Chris Rausch  
Junki Saita  
Darren Thorne  
Jason Uyeda  
Mick West

**ASSISTED BY:**

Jeremy Andersen  
Dave Cowling  
Lisa Davies  
Edwin Fong  
Chris Glenn  
Kendall Harrison  
Sandy Jewett  
Jason Keeney  
Mark L. Scott  
Aaron Skillman  
Chris Ward  
Logan  
Maddie

**NEVERSOFT THANKS:**

Jamie Briant  
Mark Burton  
Peter Day  
Matt Duncan  
Chad Findley  
Alan Flores  
Steve Ganem  
Brian Jennings  
Kevin Mulhall  
Everyone at SkateStreet  
The Delphi Board crew  
Everyone that emailed us

**ACTIVISION CREDITS**

PUBLISHED BY:  
Activision, Inc.

**EXECUTIVE PRODUCER:**

Dave Stohl

**PRODUCER:**

Nicole Willick

**ASSOCIATE PRODUCER:**

Jeff Poffenbarger

**BUSINESS AFFAIRS**

George Rose  
Michael Hand  
Rob Piau  
Michael Larson

**SOUND EFFECTS AND****DIALOG ENGINEERING:**

Keith Arem  
PCB Productions

**MUSIC SUPERVISION:**

Sonic Fusion

VIDEO EDITING  
AND COMPRESSION:  
Christopher Hepburn

INTRO MOVIE:  
Larry Paolicelli

ADDITIONAL ART:  
Nicole Willick

**ADDITIONAL MUSIC BY:**

Brian Bright  
Keith Arem  
Matt Duncan  
Keith Prokop  
Aaron Julin  
Aaron Cammarata

**VOICE TALENT:**

Dave Wittenberg  
Perry Zombolas  
Elissa Steamer  
Chris Rausch  
Ralph D'Amato  
Joel Jewett  
Silvio Porretta

**SKATEBOARD TALENT:**

Tim Bruns  
Recorded on location at  
Skate Street USA and  
Venice Beach, California,  
PCB Studios, and Neversoft.

**ACTIVISION STUDIOS****EXEC VP WORLDWIDE STUDIOS:**

Michael Pole

**SENIOR VP STUDIOS:**

Steve Crane

**ACTIVISION QUALITY ASSURANCE****PROJECT LEAD:**

Glenn Vistante

**MANAGER OF PC TESTING:**

Matt Powers

**QA TESTERS:**

Mark Douglas (Floor Lead)  
Eric Zimmerman (Localization Lead)  
Marco Scataglini  
David Feinberg  
Dave Stolfa  
Alex Plachowski

Jay Anthony Franke  
Steve Boisvert  
Jason Grossman  
Thaddeus Sasser  
Kevin Spangler  
Eric Bitton  
Phil Wagner  
Randolph d'Amore

John Sweeney  
John Rosser  
Ismael Garcia  
Ilya Berelson  
Eddie Flores  
Hans Wakelin  
Ian M. Moreno  
Lee E. Casady  
Jon Mauch  
Adrian Giovannone  
Doug Mirabello  
Danny Taylor  
John Yang  
Dave Stolfa  
Robert Lai

**QA NETWORK LAB:**

Chris Keim (Lead)  
Jon Virtes

**QA COMPATIBILITY LAB:**

Neil Barizo (Lead)  
Jason Kim  
Sean Osborne  
Cindy Le  
Brelan Duff

**QA SPECIAL THANKS:**

Jim Summers  
Eric Zala  
Jason Wong  
Nadine Theuzillot  
Todd Komesu  
Joule Middleton  
Tim Vanlaw  
Juan Valdes  
Sam Nouriani  
Rick Firmetouchesern  
Jermaine Clarke  
Indra Gunawan  
Tanya Langston  
Linda Lozano  
Joe Favazza  
Geoffrey Olsen  
Willie Bolton

Alex Coleman  
Sion Rodriguez y Gibson  
Jairo Silva  
Sandy Rinaldo  
Tony Vistante  
Christian Hunter Richardson  
Magdog

**CUSTOMER SUPPORT**

CUSTOMER SUPPORT MANAGER:  
Bob McPherson

**CUSTOMER SUPPORT LEADS:**

Rob Lim  
Gary Bolduc  
Mike Hill

**ACTIVISION MARKETING,  
PR AND CREATIVE SERVICES**

EXEC VP GLOBAL BRAND  
MANAGEMENT:  
Kathy Vrabeck

**DIRECTOR OF**

GLOBAL BRAND MANAGEMENT:  
Will Kassoy

GLOBAL BRAND MANAGER:  
David Pokress

ASSOCIATE BRAND MANAGER:  
Serene Chan

SENIOR PR MANAGER:  
Julia Roether

VP OF CREATIVE SERVICES:  
Denise Walsh

CREATIVE AGENCY:  
McElroy: FCB

**ACTIVISION EUROPE**

SENIOR VP INTERNATIONAL:  
Scott Dodkins

GROUP MARKETING MANAGER:  
Michele Marchand

**EUROPEAN PRODUCT**

MANAGEMENT TEAM:  
Tim Woodley (UK)  
Guillaume Lairan (France)  
Christian Streil (Germany)

LOCALISATION MANAGER:  
Nathalie Dove

**LOCALISATION ASSISTANTS:**

Mark Nutt  
Simon Dawes

TRANSLATION SERVICES:  
DL MULTIMEDIA

CREATIVE SERVICES MANAGER:  
Jackie Whale

CREATIVE SERVICES ARTWORKER:  
David Ashton

PRODUCTION MANAGER:  
Emily Knight

**SPECIAL THANKS TO:**

Cayetano Ferrer  
Adam Goldberg  
Brian Bright  
Brian Clarke  
Bryant Bustamante  
Chris Archer  
Dan Atkins  
Gene Bahng  
Jay Halderman  
Joe Shackelford  
Marc Turndorf  
Marilena Morini  
Mike Fletcher  
Murali Tegulapalle  
Jill Barry  
Jennifer Belardinelli  
Stacey Drellishak  
Talmadge Morning  
Todd Jefferson  
Max Crane  
Dave Bullock

**VIDEO FOOTAGE**

COURTESY OF:  
411 Video Magazine  
Bill Weiss  
Dwindle Distribution  
Geoff Rowley  
Jamie Thomas  
Jared Prindle  
Jay Strickland  
Sole Technologies  
Skate One Corp  
Socrates Leal  
Tony Hawk  
Ty Evans

**THANKS TO OUR SPONSORS:**

411 Video Magazine  
 Adio  
 Airwalk  
 Alphanumeric  
 A-Team  
 Axion  
 Billabong  
 Birdhouse  
 Blue Torch  
 Board-X  
 Brooklyn House West  
 Circa  
 City Stars  
 Dark Star  
 Diakka  
 Emerica  
 Es  
 Etnies  
 Flip  
 Four Star  
 Fury  
 Ghetto Child  
 Girl  
 Hurley  
 Independent Truck Co.  
 Innes  
 KruX  
 Matix  
 MCM  
 Monster Brand  
 Oakley  
 Powell - Bones Brigade  
 Quiksilver  
 Red Dragon  
 Ricta  
 Royal  
 Shorty's  
 Skate Street  
 Skatepark of Tampa  
 Speed Demon  
 Tensor  
 The Firm  
 Toy Machine  
 TSA  
 venicebeach.com  
 Volcom  
 Zero

**MUSIC CREDITS:**

"Blood Brothers"  
 performed by PAPA ROACH  
 written by Jacoby Shaddix, Jerry Horton,  
 Tobin Esperance, Dave Buckner  
 published by DreamWorks Songs (ASCAP)  
 and Viva La Cucaracha (ASCAP)  
 administered by Cherry Lane Music  
 Publishing Company, Inc.  
 (p) 2000 SKG Music L.L.C. Courtesy of  
 DreamWorks Records, Under license from  
 Universal Music Enterprises  
 from the album Infest  
 www.paparoach.com;  
 www.dreamworksrecords.com

"Bring The Noise"  
 performed by ANTHRAX & CHUCK D  
 written by Carlton Ridenhour,  
 Hank Shocklee, Eric Sadler, Charlie  
 Benante, Frank Bello, Dan Spitz,  
 Joe Bellardini, Scott Rosenfeld  
 published by Reach Music (BMI)/Songs of  
 Universal, Inc. (BMI)/ NFP Music  
 administered by Zomba Enterprises, Inc.  
 (ASCAP) (p) 1991 Island Records, Inc.  
 Courtesy of The Island Def Jam Music Group  
 Under license from Universal Music  
 Enterprises from the album Attack of The  
 Killer B's

"Guerilla Radio"  
 performed by RAGE AGAINST THE MACHINE  
 written by Zack De Rocha, Tim Commerford,  
 Tom Morello, Brad Wilk  
 published by Sony/ATV Songs LLC/  
 Retribution Music (BMI)  
 (p) 1999 Courtesy of Epic Records By  
 arrangement with Sony Music New Media  
 Licensing from the album  
 The Battle of Los Angeles  
 www.RATM.com

"Pin The Tail On The Donkey"  
 performed by NAUGHTY BY NATURE  
 written by Vincent Brown, K. Gist,  
 Anthony Criss  
 published by T-Boy Music L.L.C./ Naughty  
 Music (ASCAP)

(p) 1991 Courtesy of Tommy Boy Music  
 from the album Naughty By Nature  
 www.tommyboy.com

"You"  
 performed by BAD RELIGION  
 written by Brett Gurewitz  
 published by Westbeach Music (BMI)  
 (p) 1989 Epitaph  
 Courtesy of Epitaph  
 from the album No Control  
 www.badreligion.com; www.epitaph.com

"When Worlds Collide"  
 performed by POWERMAN 5000  
 music by Powerman 5000, lyrics by Spider  
 published by Dreamworks Songs (ASCAP)  
 Soulsuck Music (ASCAP) administered by  
 Cherry Lane Music Publishing Company, Inc.  
 (ASCAP)  
 (P)1999 SKG Music L.L.C.  
 courtesy of DreamWorks Records under  
 license from Universal Music Enterprises  
 from the album Tonight The Stars Revolt!  
 www.powerman5000.com;  
 www.dreamworksrecords.com

"No Cigar"  
 performed by MILLENCOLIN  
 written by Erik Ohlsson, Mathias Farm,  
 Fredrik Larzon, Nikola Sarcevic  
 published by Chrysalis Music (ASCAP)  
 (p) 2000 Burning Heart Records  
 Courtesy of Epitaph/ Burning Heart Records  
 From the album Pennybridge Pioneers  
 www.millencolin.com; www.epitaph.com;  
 www.burningheart.com

"B-Boy Document '99"  
 performed by THE HIGH & MIGHTY FEATURING  
 MOS DEF & MAD SKILLZ  
 written by E. Meltzer, D. Lewis, D. Smith, M.  
 Berger, B. Baker, L. Quinn, J. Thomas  
 published by Eonic Verbal Tunes, 1972unes,  
 Budde Music, Inc. and Figs. D Music, Inc.  
 c/o The Bicycle Music Company (BMI)/  
 Forever People (ASCAP)/ Medina Sound  
 Music (BMI) administered by EMI Music  
 Group, Alotagood Music (ASCAP) administered  
 by Next Decade Entertainment, Inc.(p)

1999 Rawkus Entertainment  
 Courtesy of Rawkus Records  
 from the album Home Field Advantage  
 www.rawkus.com

"Cyclone"  
 performed by DUB PISTOLS  
 written by Jason O'Bryan, T.K. Lawrence,  
 Barry Ashworth & Tommy McCook  
 published by Bug Music Inc. o/b/o Lowtech  
 Music (ASCAP) and Bug Music Ltd.(PRS)/  
 BMG Songs, Inc. o/b/o Deconstruction  
 Songs, Ltd. (ASCAP)/ Copyright Control  
 (p) 1998 Deconstruction Ltd., Courtesy of  
 1500 Records, Under license from Universal  
 Music Enterprises from the album Point  
 Blank

"May 16"  
 performed by LAGWAGON  
 written by Joseph Cape  
 published by Stakin' The Neighbors (ASCAP)  
 (P)1998 Fat Wreck Chords  
 courtesy of Fat Wreck Chords  
 from the album Let's Talk About Feelings  
 www.lagwagon.com; www.fatwreck.com

"Subculture"  
 performed by STYLES OF BEYOND  
 written by R. Maginn, T. Bashir,  
 M.Safiyyullah  
 published by Divine Lyric Creations (ASCAP)  
 (P)2000 Styles of Beyond  
 courtesy of 9000 Series Team /  
 Spytech Records www.spytechrecords.com

"Heavy Metal Winner"  
 performed by CONSUMED  
 written by Consumed,  
 arranged by SteveFord  
 copyright control, all rights reserved  
 (p) 1998 Fat Wreck Chords  
 Courtesy of Fat Wreck Chords  
 from the album Breakfast At Pappa's  
 www.fatwreck.com

"Evil Eye"  
 performed by FU MANCHU  
 written by Scott Hill, Brad Davis,  
 Brant Bjork, Bob Balch  
 published by Strolling Astronomer Music  
 (ASCAP)  
 (p) 1997 Mammoth Records  
 Courtesy of Mammoth Records  
 from the album The Action Is Go  
 www.fu-manchu.com; www.mammoth.com

"Out With The Old"  
 performed by ALLEY LIFE  
 FEATURING BLACKPLANET  
 written by M. Mitchell, M. Bass, J. Bass  
 published by Eight Mile Style (BMI)  
 (p) 1999 Alley Life  
 Courtesy of WEB Entertainment  
 from the album Alley Life  
 www.farmclub.com;  
 www.batmanagement.com

"Five Lessons Learned"  
 performed by SWINGIN' UTTERS  
 written by Koski/ Aust Koski  
 published by Hamachi Music/ Majoda  
 Huboko Music (ASCAP)  
 (p) 1998 Fat Wreck Chords  
 Courtesy of Fat Wreck Chords  
 from the album Five Lessons Learned  
 www.fatwreck.com

"City Star"  
 performed by BORN ALLAH  
 written by Born Allah  
 published by City Star Entertainment/  
 copyright control (P) 2000  
 courtesy of Born Allah / Kareem Campbell

## CONTRATO DE LICENCIA DE SOFTWARE

**IMPORTANTE - LEA ATENTAMENTE:** EL USO DE ESTE PROGRAMA ESTÁ SUJETO A LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES INDICADOS A CONTINUACIÓN. "PROGRAMA" INCLUYE TODO EL SOFTWARE CUBIERTO POR ESTE ACUERDO, EL MEDIO DE GRABACIÓN DEL MISMO, LOS MATERIALES IMPRESOS Y LA DOCUMENTACIÓN EN LÍNEA O ELECTRÓNICA Y TODAS LAS COPIAS DE DICHO SOFTWARE O MATERIALES. AL ABRIR ESTE PAQUETE Y/O UTILIZAR ESTE PROGRAMA Y CUALQUIERA DE LOS PROGRAMAS DE SOFTWARE INCLUIDOS EN EL MISMO, USTED ACEPTA LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE ESTE ACUERDO DE LICENCIA CON ACTIVISION, INC. ("ACTIVISION").

**LICENCIA DE USO LIMITADO.** Sujeto a las condiciones descritas más abajo, Activision le concede el derecho limitado, no exclusivo e intransferible de instalar y utilizar una copia de este Programa para uso personal exclusivo. Activision y, cuando proceda, sus concedentes de licencia, se reservan todo derecho no otorgado específicamente bajo este Acuerdo. El uso de este Programa está otorgado a una licencia para su uso, y no ha sido vendido. Esta licencia no confiere ningún derecho de propiedad ni titularidad sobre el Programa y no debe considerarse una venta de ningún derecho sobre el programa propiamente dicho.

### CONDICIONES DE LA LICENCIA

Usted no podrá:

- Explotar este Programa o cualquier parte del mismo de forma comercial, incluyendo su uso en un cibercafé, centro de juegos de computadora o cualquier otro sitio, aunque sin limitarse exclusivamente a ellos. Activision puede ofrecer un Acuerdo de Licencia de Sitio adicional que permite utilizarlo con fines comerciales. Sirvase consultar la información pertinente a continuación.
- Usar este Programa o permitir el uso del mismo en más de una computadora, terminal de computadora o estación de trabajo simultáneamente.
- Realizar copias de este Programa o cualquier parte del mismo o bien, realizar copias de los materiales que lo acompañan.
- Copiar el programa en una unidad de disco duro u otro dispositivo de almacenamiento; el Programa debe ejecutarse desde el CD-ROM que se adjunta (a pesar de que en el procedimiento de instalación, el Programa pueda copiar una parte en la unidad de disco duro para que se ejecute de forma más eficiente).
- Usar el programa o permitir su uso en una red, o en otro tipo de disposición para usuarios múltiples o de acceso remoto, incluyendo su uso en línea, excepto tal como lo dispone explícitamente el Programa.
- Vender, alquilar, arrendar, distribuir o transferir de cualquier otro modo el Programa, sin el consentimiento previo por escrito de Activision.
- Aplicar procedimientos de ingeniería inversa, derivar el código fuente, modificar, descompilar, desensamblar ni crear trabajos derivados del Programa, ya sea en forma total o parcial.
- Quitar, desactivar o anular la aparición de los avisos o etiquetas de propiedad contenidas en el Programa.
- Exportar o reexportar el Programa, una copia o su adaptación violando las leyes y disposiciones aplicables del gobierno de EE.UU.

**PROPIEDAD.** La titularidad, derechos de propietario y de propiedad intelectual correspondientes a este Programa y a todas las copias del mismo (incluyendo títulos, código de computación, temas, objetos, personajes, nombres de los personajes, historias, diálogo, frases hechas, ubicaciones, conceptos, arte gráfico, animación, sonidos, composiciones musicales, efectos audiovisuales, métodos de operación, derechos morales, documentación relacionada y "aplets" incorporados en el Programa, aunque sin limitarse exclusivamente a ellos) son propiedad de Activision, sus filiales o sus concedentes de licencia. Este Programa está protegido por las leyes de copyright de los Estados Unidos, las disposiciones de los tratados internacionales y otras leyes. Contiene ciertos materiales otorgados bajo licencia y sus concedentes pueden tomar medidas para la protección de sus derechos en caso de una violación de este Acuerdo.

**UTILIDADES DEL PROGRAMA.** Este Programa contiene algunas utilidades, herramientas, elementos y otros recursos de diseño, programación y procesamiento ("Utilidades del Programa") para su utilización con el Programa, y que le permiten crear nuevos niveles de juego personalizados y otro material de juego relacionado para uso personal, y en conexión con el programa ("Nuevo material de juego"). La utilización de las Utilidades del Programa se halla sujeta a las siguientes restricciones de licencia adicionales:

- Usted acepta que, como condición para utilizar las Utilidades del Programa, no utilizará ni permitirá que terceros utilicen las Utilidades del programa ni el Nuevo material de juego creado por usted, con fines comerciales, incluyendo, pero sin limitarse a, la venta, alquiler, arrendamiento, concesión de licencia, distribución, o cualquier otro medio de transmisión de la propiedad de dicho Nuevo material de juego, bien sea por separado o en combinación con el Nuevo material de juego creado por otras personas, a través de cualquiera de los canales de distribución, incluyendo, sin limitaciones, su venta al por menor y su distribución electrónica en línea. Usted se compromete a no solicitar, iniciar o fomentar ninguna propuesta u oferta por parte de ninguna persona o entidad de crear Nuevo material de juego para su distribución comercial. Usted se compromete a informar inmediatamente y por escrito a Activision en el caso de que reciba cualquier propuesta u oferta de ese tipo.

- Si usted decide poner a disposición de otras personas el Nuevo material de juego creado por usted, se compromete a hacerlo únicamente sin cargo alguno.
- El Nuevo material de juego no debe contener modificaciones de ninguno de los archivos COM.EXE o DLL o de ningún otro archivo ejecutable del producto.
- Se puede crear Nuevo material de juego únicamente si dicho Material se puede utilizar exclusivamente en combinación con la versión al por menor del Programa. No se puede diseñar Nuevo material de juego para utilizarlo como un producto aparte.
- El Nuevo material de juego no debe contener material ilegal, obsceno o difamatorio, o material que infrinja los derechos de intimidad y publicidad de terceros o (sin las licencias irrevocables apropiadas concedidas expresamente para ese propósito) cualquier marca registrada, trabajos protegidos por copyright u otras propiedades de terceros.
- Todo el Nuevo material de juego debe contener identificación bien visible, al menos en cualquier descripción en línea y con una duración suficiente en la pantalla de presentación, conteniendo: (a) el nombre y la dirección de correo electrónico del creador(es) del Nuevo material de juego, y (b) la frase "ESTE MATERIAL NO HA SIDO CREADO NI TIENE ASISTENCIA TÉCNICA POR PARTE DE ACTIVISION."

### Garantía limitada de 6 meses de ACTIVISION

Activision garantiza al comprador original de este Programa que el soporte de grabación en que se ha grabado el Programa de software carecerá de defectos de material y mano de obra durante los 6 meses a partir de la fecha de compra. Si se descubre que el soporte de grabación se encuentra defectuoso dentro del período de 6 meses a partir de la compra original, Activision se compromete a sustituir, sin recargo alguno, cualquier producto defectuoso durante el período anteriormente mencionado o a devolver el importe pagado por el comprador original para adquirir el Programa al recibo del mismo en su centro de asistencia de fábrica, a porte pagado, acompañado de una prueba de la fecha de compra, siempre que Activision siga fabricando el Programa. Si se diera la circunstancia de que el Programa ya no estuviera disponible, Activision se reserva el derecho a sustituirlo por un programa similar de valor equivalente o superior. Esta garantía está limitada al soporte de grabación que contiene el Programa proporcionado originalmente por Activision y no es aplicable al desgaste por uso normal. Asimismo, esta garantía no será aplicable y se declarará nula si el defecto ha sido originado por abuso, uso indebido o negligencia. Todas las garantías implícitas aplicables a este producto se limitan al período de 6 meses descrito anteriormente.

A EXCEPCIÓN DE LAS INDICACIONES ANTERIORES, ESTA GARANTÍA SUSTITUYE A CUALQUIER OTRA GARANTÍA, YA SEA ORAL O ESCRITA, EXPRESA O IMPLÍCITA, ENTRE LAS QUE SE INCLUYE CUALQUIER GARANTÍA DE COMERCIABILIDAD DEL PRODUCTO, DE SU CONVENIENCIA PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR O INFRACCIÓN. ASIMISMO, ACTIVISION NO SE VERÁ VINCULADA NI OBLIGADA POR CUALQUIER OTRAS REPRESENTACIONES O RECLAMACIÓN DE NINGÚN TIPO. ACTIVISION NO SERÁ RESPONSABLE DE DAÑOS O PÉRDIDAS ESPECIALES, INCIDENTALES O CONSECUENTES RESULTANTES DE LA POSESIÓN, UTILIZACIÓN O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO, ENTRE LOS QUE SE INCLUYEN LOS DAÑOS A LA PROPIEDAD Y, DE ACUERDO CON LAS DISPOSICIONES DE LA LEY, DAÑOS POR LESIONES PERSONALES, INCLUSO CUANDO ACTIVISION HUBIERA SIDO INFORMADA DE LA POSIBILIDAD DE QUE SE PRODUZCAN TALES DAÑOS. ALGUNOS ESTADOS/PAÍSES NO PERMITEN LIMITACIONES EN CUANTO A LA DURACIÓN DE UNA GARANTÍA IMPLÍCITA Y/O EN CUANTO A LA EXCLUSIÓN O LIMITACIÓN DE DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES. POR LO QUE LAS LIMITACIONES Y/O EXCLUSIÓN O LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD ANTERIORES PUEDEN NO AFECTARLE A USTED. ESTA GARANTÍA LE CONCEDE DERECHOS LEGALES ESPECÍFICOS Y ADEMÁS PUEDE TENER OTROS DERECHOS QUE VARÍAN DE UN ESTADO/PAÍS A OTRO.

Al devolver el Programa defectuoso para que sea sustituido, remita los discos del producto original sólo en un envoltorio protector e incluya (1) una fotocopia del recibo de compra con fecha; (2) su nombre y remite mecanografiado o en letras de imprenta; (3) una breve nota describiendo el defecto, el/los problemas que experimentó y el sistema en que ejecutó el producto; (4) si devuelve el producto una vez vencido el período de garantía de 6 meses, pero antes de que transcurra un año a partir de la fecha de compra, incluya un cheque o un giro postal por valor de 10 libras esterlinas (unas 2.400 pesetas) a nombre de Activision por cada CD.

**NOTA:** Se recomienda el envío por correo certificado.

### En Europa, envíelo a:

WARRANTY REPLACEMENTS  
ACTIVISION, Gemini House, 133 High Street, Yiewsley, West Drayton, Middlesex UB7 7QL, Reino Unido.  
Sustitución de discos: (+44) 1895 456 789

LIMITACIÓN SOBRE DAÑOS. BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA ACTIVISION SERÁ RESPONSABLE DE CUALQUIER DAÑO ESPECIAL, INCIDENTE O CONSECUENTE QUE RESULTE DE LA POSESIÓN, UTILIZACIÓN O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO, INCLUYENDO LOS DAÑOS A LA PROPIEDAD, A LA BUENA FE, FALLAS, O DESPERFECTOS DE LA COMPUTADORA Y DE ACUERDO CON LAS DISPOSICIONES DE LA LEY, LESIONES PERSONALES, INCLUSO EN EL CASO DE QUE SE HUBIERA INFORMADO A ACTIVISION ACERCA DE LA POSIBILIDAD DE DICHOS DAÑOS. LA RESPONSABILIDAD DE ACTIVISION NO EXCEDERÁ EL PRECIO PAGADO POR LA LICENCIA PARA EL USO DEL MISMO. CIERTO ESTADOS/PAÍSES NO PERMITEN LIMITACIONES EN LA DURACIÓN DE LA GARANTÍA NI/O EXCLUSIONES O LIMITACIONES A LOS DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTES, POR LO CUAL LAS LIMITACIONES Y/O EXCLUSIONES ANTERIORES PUEDEN NO CORRESPONDERLE. ESTA GARANTÍA OTORGA DERECHOS LEGALES ESPECÍFICOS Y USTED PUEDE TENER OTROS DERECHOS QUE VARIAN DE JURISDICCIÓN EN JURISDICCIÓN.

**TERMINACIÓN.** Sin afectar ningún otro derecho de Activision, este Acuerdo se terminará automáticamente si usted no cumple con sus términos y condiciones. En tal caso, debe destruir las copias de este Programa y todos sus componentes.

**DERECHOS RESTRINGIDOS DEL GOBIERNO DE EE.UU.** El Programa y la documentación se han desarrollado con financiamiento privado y se proporcionan como "Software comercial de computadora" o "software de computadora restringido". El uso, duplicación o divulgación por parte del gobierno de EE.UU. o un subcontratista del Gobierno de EE.UU. se encuentra sujeto a las restricciones establecidas en el subpárrafo (c)(1)(ii) de las cláusulas "Rights in Technical Data and Computer Software" de la norma DFARS 252.227-7013 o bien, tal como se define en el subpárrafo (c)(1) y (2) de las cláusulas de "Commercial Computer Software Restricted Rights" de la norma FAR 52.227-19, según corresponda. El Contratista/Fabricante es Activision, Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405.

**REQUERIMIENTO JUDICIAL.** Como Activision se vería dañado de forma irreparable si los términos de este Acuerdo no se hicieran cumplir, usted presta su consentimiento a que Activision podrá, sin que medie ningún otro recurso, seguridad o prueba de daños, iniciar las acciones necesarias que se desprendan del incumplimiento de este Acuerdo, además de cualquier otro recurso que Activision pueda tener, de acuerdo con las leyes aplicables.

**COMPENSACIÓN.** Usted se compromete a indemnizar, defender y librar de toda responsabilidad, daños y expensas que puedan surgir en forma directa o indirecta de sus actos u omisiones respecto del uso de este producto de acuerdo con los términos de este Acuerdo a Activision, sus afiliados, concedentes de licencia, contratistas, funcionarios, directores y empleados.

**MISCELÁNEOS.** Este Acuerdo representa el acuerdo completo respecto de esta licencia y tiene preponderancia sobre todos los acuerdos y representaciones anteriores. Sólo puede ser enmendado por escrito con el consentimiento de ambas partes. Si alguna de las disposiciones de este Acuerdo no puede hacerse cumplir por cualquier motivo, dicha disposición se modificará únicamente lo suficiente como para poder hacerse cumplir, sin afectar de modo alguno las restantes. Este Acuerdo se rige por las leyes del Estado de California y dichas leyes se aplican a los acuerdos realizados entre los residentes de California, ejecutados y a ejecutarse dentro del territorio de California, excepto cuando las leyes federales contemplen determinación en contrario. Usted presta su consentimiento a la exclusiva jurisdicción de las cortes del estado y federales de Los Angeles, California.

Si tiene alguna pregunta relativa a esta licencia, póngase en contacto con Activision - 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405, (+1) (310) 255-2000, Attn. Business and Legal Affairs, legal@activision.com.

## ADESE

La Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento le agradece que haya comprado software original y le **INFORMA:**

- ❶ La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
- ❷ La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
- ❸ La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su ordenador.
- ❹ La **Federación Anti Piratería (FAP)**, organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
- ❺ Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal no dude en ponerse en contacto con la **FAP** en el teléfono **91 522 4645** ó a través de correo electrónico en la siguiente dirección [abog0042@tsai.es](mailto:abog0042@tsai.es)

**FAP**  
cine.video.tv



